# 碎片的艺术还是语言的游戏：网络微短剧的文化反思

刘瑞一
（光明日报社新闻研究部，北京 100062）

**摘　要：**网络微短剧是技术、平台双重赋能的结果，也是适配场景化消费诉求的产物。它不仅借由生产主体的泛众化，以平民的视角、微小化的事件、内化的表达为精英文化“去蔽”，还通过密集设置矛盾以及对人性的关照和洞察唤起人们的情感共振。网络微短剧是一种碎片的艺术，也是一种语言的游戏。内容生产者、广告商和目标用户以某种彼此均可接受的规则行事，并以此建立起内在的社会关联，这种复杂的文化张力是网络微短剧创作泥沙俱下的缩影。

**关键词：**网络微短剧；算法；平台；社交货币；语言游戏　　**中图分类号：**G206.2　　**文献标识码：**A
**文章编号：**1671-0134（2021）10-022-04　　DOI：10.19483/j.cnki.11-4653/n.2021.10.005
**本文著录格式：**刘瑞一．碎片的艺术还是语言的游戏：网络微短剧的文化反思 [J]. 中国传媒科技，2021（10）：22-25.



自 2016 年“短视频元年”被提出以来，短视频已成为视听市场上的主流样态。它不仅是娱乐消遣的工具，还成为普通个体表达自我的一种方式，嬗变为人之数字化生存的缩影。与此相伴随的，是各大视频平台对短视频垂直化和细分化的探索，网络微短剧即是短视频迭代的产物。特别是 2020 年 8 月，国家广播电视总局将网络微短剧明确纳入监管范畴，给予其官方认可后，网络微短剧愈发成为引人瞩目的存在。本文主要基于网络文化的视角对网络微短剧予以检视，在这一视域框架下，拟探究的问题是：网络微短剧是一种碎片的艺术还是语言的游戏？进一步地，本文主要从如下三个部分回应上述问题：第一部分阐述网络微短剧兴起的社会语境，继而，在第二部分和第三部分分别论述网络微短剧作为碎片的艺术和语言的游戏的文化呈现，并由此导出研究结论。

## 1. 网络微短剧，技术赋能、平台赋能与场景化消费

何为网络微短剧？或许可从如下维度加以描摹：在体量上，单集时长控制在 10 分钟以内；在内容呈现上，具有相对明确的主题和故事主线；在剧本题材上，涵盖了校园、职场、都市、玄幻等多元类型；在生产主体上，草根大众、视频平台、影视公司和 MCN 均参与其中。网络微短剧的兴起既是技术和平台赋能的结果，又是场景化消费的产物。

### 1.1 技术赋能：技术操作门槛的下调与分发技术的更迭

正如媒介环境学派大师麦克卢汉所指出的那样：“一切技术都具有点金术的性质。每当社会开发出使自身延伸的技术时，社会中的其他一切功能都要改变，以适应那种技术的形式。一旦新技术深入社会，它就立刻渗透到社会的一切制度中，因此新技术是一种革命的动因。”[1] 网络微短剧的兴起是对麦氏论断的某种验证：技术的普及助推设备的大众化，驱使之前价格高昂的摄像装备走入寻常百姓家；包括 4G、5G 和 Wi-Fi 等在内的通信技术的更迭将人们置于时时互联的状态之中，随时随地的影像生产和消费成为可能；技术操作的门槛也在下调，尤其是智能手机对拍摄技术和后期制作技术的“统摄”不仅赋予了人们随拍随传的能力，人们还可通过手机软件提供的“傻瓜式”操作剪辑视频、增添特效，助力个人创作理念转化为实实在在的可视化产品。

分发技术的演进助力网络微短剧寻觅潜在用户。常见的分发技术包括但不限于基于关键词的信息搜索与靶向定位、“关系流 + 信息流”和智能分发等。其中，关键词搜索主要是依凭搜索引擎实现的，搜索引擎不仅成为连接视频内容与用户诉求的中介物，还借由此种连接获得了对内容的排序权，并由此影响单个网络微短剧被点击的可能性。“关系流 + 信息流”广泛存在于社交平台之中，虽然各个平台所承载的关系圈层难免存在交叠，但依然可在相当程度上反映个体社交关系的不同面向。不同的关系流裹挟的是不同的信息流，关系的亲疏远近亦蜕变为左右视频分发效果的关键要素。智能分发则经由算法模型，实现了信息生产与信息消费的个性化匹配。这些分发技术并非泾渭分明，而是相互渗透，共同搭建起连接网络微短剧生产端与消费端的通路。

### 1.2 平台赋能：视频平台的精品化战略

平台的介入提供了网络微短剧市场化和产业化必不可少的资本和流量。必须指出的是，短视频平台和长视频平台在这一新兴赛道上的开疆拓土内蕴着不同的驱动逻辑与运行机制。根据中国互联网信息中心在 2021 年 9 月 15 日发布的第 48 次《中国互联网络发展状况统计报告》，截至 2021 年 6 月，我国短视频用户数高达 8.88 亿，占网民整体的 87.8%。在这一情状下，发力网络微短剧被短视频平台寄予了打造下一个流量风口的厚望。反观

**基金资助：**国家社科基金青年项目“我国农村地区移动短视频的生产、呈现与社会影响研究”（课题编号：21CXW020）阶段性成果。

长视频平台，近年来，短视频对其市场份额的侵蚀已成既定事实。面对短视频的风头正盛，长视频平台不断探索向综合型视频平台转型的可能，网络微短剧提供了兼容短视频的着力点。

即使在同一阵营内部，不同的平台亦会有不同的“打法”。在短视频领域，快手一早即利用快手小剧场和网络文学 IP 着手市场布局；抖音则把与专业影视公司合作，生产偏都市风格的剧集，作为在尚处“蓝海”的市场上“跑马圈地”的“终极武器”。在长视频领域，爱奇艺强调剧本的原创性；优酷走“投资合作 + 定制模式”的路线；腾讯视频则发布“火锅剧”奖励计划，为优质短视频创作者提供资源支持。在各平台自建护城河的过程中，“加码”精品微短剧建设是共同的选择。为此，它们也在立足自身定位，寻觅与网络微短剧调性相符的商业模式（例如，优酷提出“会员付费 + 广告 + 招商”的分账方式），以期形成对优质内容产出的正向激励机制。

### 1.3 场景化消费：竖屏引发界面语言的变革

网络微短剧本质上是一种快消品，瞄准的是特定场景下人们的消费需要。在本文语境下，“场景”这一概念指向的是如下四个要素的集合：时间、空间以及身处其中的人的心理和行为。具体而言，网络微短剧满足了人们在碎片化的时空组合（如“睡前—卧室”“通勤—公共交通工具”“饭点—餐厅”）中，休闲娱乐、打发时间乃至隔屏社交的诉求。特别是在社交这一框架下，网络微短剧提供了“话题”和“谈资”，嬗变为“社交货币”。此种社交货币“既存在于虚拟的网络，又存在于离线的现实，赋予了个体在人际交往中获取他人更积极评价的能力”。[2]

为了匹配人们在上述场景中“指尖刷屏”的消费习惯，竖屏成为网络微短剧进化的主方向。屏幕作为人机交互的界面，可视为媒介系统的“传感器官”。界面形式的改变必然会引发界面语言的变革，这不啻于一场镜头革命。进一步地，有学者基于“内容—功能—场景”的分析框架，提出“横竖屏视频传播感知效果检测模型”。基于实证研究数据，该模型指出：“适合纵向构图或情节简单对象数量较少的视频、需要人机交互的视频、占用时空体积较小的视频，使用竖屏呈现效果更佳；反之，横屏效果更优。”[3] 这一研究结论为网络微短剧精准适配界面语言提供了参考。

## 2. 网络微短剧，一种碎片的艺术

网络微短剧这种新兴的影像形态是一种碎片的艺术，“微体量”、快节奏又兼具戏剧张力的叙事模式赋予了其艺术魅力。它是一种平民的艺术，一种情感的艺术，也是一种人性的艺术。

### 2.1 平民的艺术：精英文化的“去蔽”

如果说电影、电视剧是精英文化的代表，那么，网络微短剧就是平民文化的化身。它抛却了电影、电视剧经严密论证方可立项，由专业团队耗费大量人力、物力、财力拍摄制作，并需由国家有关部门层层审批才能上映的复杂流程，嬗变为草根影像生产者数字化表达的新方式。

如前所述，得益于摄像设备的普及以及后期制作软件的日趋智能化，每个人都有机会基于自我兴趣组建团队，甚至将导演、编剧、演员等不同工种集于一身，将所思所想具象为可视化的影像。一方面，网络微短剧生产成本低，制作周期短。依循业界惯例，单集网络微短剧的制作成本大约为 5000 元；一部网络微短剧在 3—4 周内即可完成从剧本创作、打磨到拍摄、后期的全流程。另一方面，网络微短剧的审核相对宽松。国家广播电视总局将网络微短剧分为平台扶持的重点网络微短剧和用户自制两大类。对于前者，要求“必须先通过所在地省级广播电视行政部门审核取得备案号再上线”；[4] 对于后者，则仅需平台负责审核，待自行编号登记后即可播出。

网络微短剧是对“人人都是生活的导演”这一理念的生动诠释，代表了技术赋权对精英文化“去蔽”的一次胜利。“去蔽”的概念是由德国哲学家海德格尔提出的，在他的笔下，“去蔽”意味着展露与呈现，即“经由将附着于事件本体的幻象一一拿去，正本清源，使其是其所是”。[5] 由于生产主体精英化的视角以及内置于其中的意识形态的规约，电影、电视剧在叙事模式上大多遵循宏大叙事的路径，现实的诸多面向被过滤，镜头语言建构的实则是拟态的理想世界。网络微短剧借由生产主体的泛众化，以平民的视角、微小化的事件、内化的表达为拟态环境“去蔽”。它将镜头从英雄式人物的成长蜕变转向小人物的家长里短，从关照社会的悲悯情怀转向注重自我内心的表达，在还原现实多重维度的同时，实现了对社会权威的消解。

### 2.2 情感的艺术：矛盾的密集设置

自结构主义叙事学兴起以来，叙事研究就一直是理论研究的重要维度之一。由于叙事总是与特定的介质相关联，叙事理论亦因应媒介偏向的迥异而不断丰富自身的维度。伴随从以文学文本为代表的时间偏向型媒介向以影像为代表的空间偏向型媒介的演变，叙事的中心也完成了从以文字为主导到以画面为主导的转移，并衍生出抽象化的文字逻辑与可视化的画面逻辑的分野。但无论如何变化，逻辑都是叙事的重要元素，电影即是极佳的说明。它在约 90 分钟至 120 分钟的时长内，通过故事背景、人物关系、情节走向、情感积淀的层层铺设，导向预设的结局。在此过程中，人物充当了串联过去、现在与未来的关键，被符号化的个体命运的众生相亦映射着创作者的人生思考。

这一点在网络微短剧上同样适用，然而，囿于体量的局限，它并不能像电影叙事那般沿着“起因—发展—高潮—结局”的故事线索层层铺展，而是密集设置矛盾，

并以神话般的方式加以解决。由此导致的悖论是，这些网络微短剧看似讲述了有头有尾的故事，但对故事的套路予以拆解表明，故事间的内在关联并不紧密。为了掩盖逻辑链上的“裂痕”，网络微短剧只能诉诸梦幻的画面、理想化的人物以及蒙太奇剪辑所营造的视觉奇观打动人，叙事的深层意义被消解，取而代之的是感官刺激所引发的情感共振。

### 2.3 人性的艺术：灰色面相的关照与洞察

对人性的关照和洞察是网络微短剧吸引观众点击的重要砝码，也是其剧本创作应该坚持的方向。以爱奇艺在2018年推出的《生活对我下手了》第一季第一集为例，这集视频只有短短的2分52秒，讲述了网络知名主播“楚楚 baby”被狂热粉丝“毒角 SHOW”绑架、谈判、获救的全过程。在开篇伊始，“毒角 SHOW”拿掉被捆绑在座椅上的“楚楚 baby”的头罩，发现她与心中的女神形象（指直播镜头前的“楚楚 baby”）相差甚远。以为绑错票的“毒角 SHOW”恼羞成怒，不断殴打和质问“楚楚 baby”：“你是谁？楚楚 baby 在哪？”为了证明自己的身份，“楚楚 baby”不得不让“毒角 SHOW”拿过手机，然后“打开直播，打开美颜，打开滤镜，再把大眼瘦脸功能开到顶级”，顿时，光彩照人的“楚楚 baby”出现在直播镜头里。更令人忍俊不禁的是，“毒角 SHOW”被抓捕后，“新闻记者”在播报中称：“一名普通市民被解救，遗憾的是，知名主播楚楚 baby 依然下落不明。”

从剧本主题的角度审视《生活对我下手了》，它借“楚楚 baby”这一人物符号，探讨的实则是人们对过度美化的“数字容貌”的沉溺，这指向了“身体”这一意象在数字化时代的新解读。身体既可指代此在化的实在肉身，又可指代经由权力和文化形塑的社会身体。在后一种语境下，身体被赋予了符号标识与阶层区隔的功能，反映了一个人的生存状态。进一步地，身体也可以成为个人获取社会资本的手段。这一始于布尔迪厄的概念，描述的是与体制化的社会网络相勾连的、显性的或隐性的一组资源的集合。视频中，“楚楚 baby”基于“颜值”变现即是“身体资本化”的例证。

如果说，在前数字化时代，良好的身体形象既需要优良的先天基因，又离不开后天严苛的自我管理，那么，数字化时代身体形象的“跃升”经由“数字美颜”即可轻松实现。但是，“数字美颜”所带来的赛博格空间里的“数字容貌”终究是梦里黄粱，现实身体与虚拟身体间的反差亦在映射人性中的某些灰色面向。

## 3. 网络微短剧，一种语言的游戏

网络微短剧固然显露了碎片的艺术的特质，但它出现时间尚短，精品化的内容产出不足，占有相当大比例的网络微短剧仍处于粗制滥造的阶段，带有语言游戏的特点。在这里，“语言游戏”概念的提出始于哲学家维特根斯坦，他认为，语言并不应被视为孤立的、静止的描述性符号，探究语言的意义必须回溯语言是在何种语境下、以何种方式使用的。这一过程与语言本身所结成的整体，即为语言游戏。[6]

作为后期哲学思想中的核心概念，维特根斯坦对语言游戏的研究主要框定在语言哲学层面。真正将这一概念引介至社会学，并使之产生批判意味的是让－弗朗索瓦·利奥塔尔，他首次详细阐述了语言游戏的注意事项：“一是规则的模糊性，（语言游戏的）规则或隐或显地存在于游戏者之间，它们仿若契约，本身却又不具备公认的合法性。二是规则的重要性，规则是游戏成立的前提，离开规则，游戏即丧失意义；规则的细微改变，将导致游戏性质的改变；一个招数（或陈述）如果不与规则相契合，那它势必不属于该规则所定义的游戏。承袭上一点而来，在游戏中，任何一个陈述都是招数。”[7] 进一步地，利奥塔尔延展出了语言游戏的两点原则：“说话即斗争（意为加入游戏），语言行为可视为一种普遍的竞技；语言的招数构成了可观察的社会关系。”[8] 对“语言游戏”理论的剖析提供了理解网络微短剧美学文化的一种视角。

### 3.1 物的中心化

依循结构主义叙事学的视角，叙事是在套路（或曰程式）中完成的。无论情节如何繁复，传统的叙事作品总是逃不开“平淡开场—矛盾激发—问题解决”的书写路径。究其原因，一个跌宕起伏的故事本身即意味着平衡的打破与回归。抛开网络微短剧跳过铺垫、直面矛盾的叙事方式，其与传统叙事模式的一大不同体现在矛盾解决的主体上。在传统叙事作品中，人被赋予了主体地位。他/她（或他/她们）在矛盾激化到达顶点的瞬间，充当了事件由彻底失衡走向重获平衡的关键。网络微短剧则不同，它将商品放置于推动事件发展的关键节点处，其他要素皆沦为配角般的存在。

以抖音博主“第一秘书”所创作的网络微短剧《职场三人行》为例，它每集讲述一个职场小故事，记录职场“老油条”桃子、职场“人精”小兰和职场“菜鸟”小白斗智斗勇的“精分”日常。在最新一期（第四季第二集《当代职场口蜜腹剑》）中，桃子以许诺推选小白和小兰为组内优秀个人为由头，忽悠她们多加班。相比小白的好拿捏，小兰不仅第一时间识破了桃子精致的话术，还以“最近脸爱出油，出去见客户怕影响公司形象”为借口，婉拒桃子的要求。棋高一着的桃子顺势从包里拿出某品牌的化妆品帮小兰解决肤质问题，尝到甜头的小兰也借坡下驴，表示自己不会辜负公司的期望。

以物为中心制造符号认同是构筑于文化工业基础之上的网络微短剧博取资本支持的必要条件。多年前，鲍德里亚即已通过消费社会理论揭示了物及物的符号化对人的规训。表面上看，人们可以根据理想中的自我，自主选择消费方式，但追根究底，所有消费都已被生产者所预设，人们要做的不过是从有限的模式中做出选择而

已。世殊时异，不变的是鲍氏理论所蕴含的批判性思维。人在网络微短剧中中心地位的丧失及物的中心地位的凸显无不表明，“作为主体的人在消费的普遍化过程中，参与了符号的发送和接收，并因而只是作为多重网络的一个终端活着；个体的存在在符号的这种组合和计算之中被取消，就像他所获得的不再是现实，而是‘对现实所产生的眩晕’一样。”[9]

一言以蔽之，无论是内容生产者、广告商，还是目标用户均参与了这场语言的游戏。他们以某种彼此均可接受的规则行事，并以此建立起内在的社会关联。这意味着尽管语言游戏在局外人看来或许难以理解，但它实质上是内容生产者、广告商在协调商品调性与用户接受度基础上做出的策略性选择，是三者共谋的产物。

### 3.2 语言游戏中的审美猎奇

从索绪尔语言学的视角出发，任何一个符号文本均是沿着组合轴和聚合轴两个向度延展开来的。[10] 组合轴发挥着邻接粘合的作用，决定了符号以何种方式结合成有意义的文本；聚合轴则起着比较筛选的作用，着重探究在某一具象文本之中，创作者为何选用这个符号而非另个符号。组合轴和聚合轴在地位上并非完全对等，不同时代的侧重点有所差异。

具体而言，在印刷文化盛行的年代，聚合轴是人们关注的焦点。他们倾向于从历史的视角，经由比较的方法，对文本中的符号元素进行打磨，炼字是印刷文本创作者殚精竭虑的写照。及至网络年代，对剧集批量化产出的追求驱使网络微短剧放弃了对聚合轴的精心打磨，转而以组合轴的简单拼凑满足快消时代的娱乐诉求，其主要表现是对网络文学中“爽文”的视觉化改编与叙事套路的借鉴，并由此导致语言游戏呈现出审美猎奇的特点。

审美猎奇又可区分为人物猎奇、情节猎奇和语言猎奇三种类型。人物猎奇常见的表现手法是赋予主角超乎寻常人的能力，与此同时，又为其增添平民化的色彩，试图在反复的“异化”与解构中塑造角色的多面性。情节猎奇体现在不仅脱离现实的、脑洞大开的剧情数量繁杂，即使描述与现实生活有关的剧情也离不开戏剧化的设计。语言猎奇亦屡见不鲜，出现了杂糅化（将网络语言、方言、外国语言等捏合在一起）、解构化（拆解元叙事中能指和所指间的完整逻辑链条）和膨胀化（呶呶不休的话语不断堆积，却又没有时间或逻辑上的勾连）的现象，甚至在暴力、色情的底线边缘反复横跳。

猎奇根植于人类的基因之中，只要限定在一定范围内，亦无伤大雅。但由于网络微短剧及其所依托的网络文学没有自我矫正的能力，在利益驱使下，盲目沿着感官化和猎奇化的双重路径发展，结果将不堪设想。它通过铺陈令人陶醉的娱乐氛围及充满感官刺激的产品，于潜移默化间剥夺着人们深度思考的能力，缔造了全民性、正反同体、逻辑颠倒与粗鄙化的狂欢场景。

## 结语

网络微短剧既是一种碎片的艺术，又是一种语言的游戏，这种复杂的文化张力是网络微短剧创作泥沙俱下的缩影。网络微短剧是否如业界所言及的那样“风口”已来，或许还需要审慎地判断。但是，无论“风口”有或无、已来或未至，网络微短剧受到政府、行业和用户的关注都已是不争的事实。然而，关注的焦点终会转移，网络微短剧要想获得足够且长久的关注，势必要“去粗取精”，从“野蛮生长”步入精品化产出。这既需要政府的监管，又离不开平台的引导。打击低俗、媚俗、恶俗的内容，通过算法等技术手段为优质内容赋能等，将是网络微短剧净化内容生态，实现良币驱逐劣币的可行路径。媒

## 参考文献

[1][加]马歇尔·麦克卢汉.理解媒介——论人的延伸[M].何道宽译.北京：北京商务印书馆，2000：30.
[2]宋素红，杨立奇，余冰玥.社交货币化的身体呈现价值观——基于两性修图软件使用的访谈[J].教育传媒研究，2020（3）：46-51.
[3]喻国明，杨颖兮.横竖屏视频传播感知效果的检测模型——从理论原理到分析框架与指标体系[J].新闻界，2019（5）：11-19.
[4]李笑萌，崔若凡.网络微短剧再火，优质内容才是关键[N].光明日报，2021-09-08（13）.
[5]唐海龙，王红.繁荣景象或泡沫效应——微电影发展之殇[J].文艺争鸣，2016（9）：192-195.
[6]阎浩然.如何以“规则”行“语言游戏”——维特根斯坦语言哲学观的再思考[J].北京化工大学学报（社会科学版），2021（2）：71-76.
[7][法]让-弗朗索瓦·利奥塔尔.后现代状态：关于知识的报告[M].车槿山译.北京：生活·读书·新知三联书店，1997：18.
[8][法]让-弗朗索瓦·利奥塔尔.后现代状态：关于知识的报告[M].车槿山译.北京：生活·读书·新知三联书店，1997：18.
[9]徐琴.鲍德里亚消费社会理论的意义与局限[J].哲学研究，2009（5）：43-50+128-129.
[10]汪振军，吴视广.历史文化资源活化的电视表达与创新[J].当代电视，2021（9）：54-57+105.

**作者简介：**刘瑞一（1988-），男，山东临沂，文学博士，编辑，研究方向：视听新媒体传播。

（责任编辑：李净）